

# Magie Rituelle - Débutant

Niveaux 1 à 3

Deux nouveaux sorts à chaque montée de niveau

Magie brute

Magie cérémonielle

Nom	PE	Durée	Cible	Portée
<b>Bénédiction de la main rouge</b>	4	6 tours	1 personne	proche
<p><i>La main d'arme de la cible devient rouge. Elle est désormais plus forte, plus sûre et plus agile.</i>  <i>Ce sort n'affecte que la main, mais continue à s'appliquer même si on change d'arme.</i>  <i>+1 aux tests de toucher.</i></p>				
<b>Cloche d'alarme</b>	4	12 heures	zone (10 m)	contact
<p><i>Une cloche magique apparaît. Elle carillonne dès qu'un monstre s'approche à moins de 10 mètres.</i>  <i>Il n'est pas possible de la déplacer, ni de se déplacer avec. +1 aux tests de campement.</i>  <i>Sort recommandé pour les débutants.</i></p>				
<b>Éclatante pureté du cristal</b>	2	12 heures	1 objet	contact
<p><i>L'extrémité de l'objet ciblé devient transparente comme du cristal et émet une lumière blanche à l'intensité comparable à celle d'une lanterne. Il suffit de tapoter dessus pour l'allumer ou l'éteindre.</i></p>				
<b>Flèche-boussole</b>	4	12 heures	-	contact
<p><i>Une flèche magique qui pointe vers la destination choisie par le magicien avant de s'y diriger.</i>  <i>+1 aux tests d'orientation.</i>  <i>Sort recommandé pour les débutants.</i></p>				
<b>Imposition des mains</b>	4	instantanée	1 personne	contact
<p><i>Ce sort accélère momentanément la guérison naturelle de sa cible.</i>  <i>La cible regagne autant de PV que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i></p>				
<b>Météore magique</b>	4	instantanée	1 personne	loin
<p><i>Une étoile chauffée à blanc et de la taille de la main du magicien est projetée sur la cible.</i>  <i>La cible subit autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i></p>				
<b>Dressage</b>	10	12 heures	7 animaux ou moins	à vue
<p><i>Le magicien gagne la confiance de bêtes sauvages. Elles peuvent alors être utilisées pour la monte ou le trait.</i>  <i>Elles doivent être immobilisées ou captives durant l'incantation. Ne fonctionne pas sur les monstres.</i>  <i>Ce sort affecte autant d'animaux que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i></p>				
<b>Extase gustative</b>	10	1 heure	nourriture	contact
<p><i>Ce sort affecte une quantité de nourriture conservée équivalant au résultat d'un dé, lui-même correspondant à l'ESP du magicien. Elle est considérée comme des rations de choix et prend le goût choisi par le magicien. Elle doit être consommée dans l'heure ou commence à se gâter.</i></p>				
<b>Sphère de protection</b>	10	12 heures	1 personne	contact
<p><i>Une barrière sphérique de lumière bleue apparaît autour de la cible.</i>  <i>Celle-ci bénéficie désormais de 3 points de protection contre les capacités spéciales des monstres.</i></p>				



Magie brute

Nom	PE	Durée	Cible	Portée
<b>Bouclier mathémagique</b>	4	10 minutes	1 personne	contact

Un bouclier magique apparaît et se déplace automatiquement pour protéger la cible. Celle-ci bénéficie d'un point de protection supplémentaire.

<b>Cœur de lion</b>	4	6 tours	1 personne	contact
---------------------	---	---------	------------	---------

Ce sort ne fonctionne que sur une cible ayant au moins 2 PV. Son cœur se met à briller vivement. Pendant la durée du sort, les PV de la cible ne peuvent plus descendre en dessous de 1. Le sort cesse lorsqu'ils atteignent ce chiffre.

<b>Encyclopedia draconica</b>	2	instantanée	1 personne	loin
-------------------------------	---	-------------	------------	------

invoque la légendaire encyclopédie des monstres. Elle apparaît devant le personnage et s'ouvre directement à la page du monstre concerné, affichant le détail de ses caractéristiques chiffrées. Le joueur du personnage ciblé peut consulter les caractéristiques du monstre dans le livre du jeu.

<b>Frappe télékinétique</b>	4	instantanée	1 personne	loin
-----------------------------	---	-------------	------------	------

Projette un objet du champ de bataille sur un ennemi et lui inflige 6 points de dégâts. Sauf en cas de double 1, l'attaque touche quelle que soit la condition de la cible. L'objet est détruit suite à l'attaque.

<b>Sérénité</b>	4	instantanée	1 personne	contact
-----------------	---	-------------	------------	---------

Ce sort permet de retrouver l'équilibre du corps et de l'esprit. La cible fait un test de condition. Si le résultat obtenu est meilleur que le précédent test de condition, on applique le nouveau.

<b>La petite souris</b>	4	sommeil	1 tâche simple	soi-même
-------------------------	---	---------	----------------	----------

Après la cérémonie, alors que le lanceur de sort est en train de dormir, des petits lutins viennent se charger d'une tâche simple, qu'un enfant de 6 ans pourrait accomplir.

<b>Les chevaliers du lavoir</b>	4	incantation	linge sale	contact
---------------------------------	---	-------------	------------	---------

Les chevaliers du lavoir emportent le linge sale des personnages dans leur dimension au début du rituel et reviennent à la fin de celui-ci avec des vêtements frais et parfaitement propres, qui n'ont ni rétréci, ni déteint. Ils restituent ce qui ne peut être lavé (à la discrétion du meneur).

<b>Révérance sylvestre</b>	10	12 heures	rayon de 5 m	soi-même
----------------------------	----	-----------	--------------	----------

Si les personnages sont dans une forêt, les arbres s'écartent pour les laisser passer. Les personnages progressent donc en ignorant tout malus à la distance parcourue lié à ce paysage.

<b>Un des leurs</b>	10	12 heures	7 pers. ou moins	contact
---------------------	----	-----------	------------------	---------

Les cibles sont revêtues de costumes magiques leur donnant l'apparence d'animaux. Les animaux et les bêtes fantastiques ne les attaquent plus. Il existe toutefois quelques exceptions (au choix du meneur). Tant que les cibles portent leurs costumes, leur AGI est réduite de 2 points.

Magie cérémonielle

Magie brute

Nom	PE	Durée	Cible	Portée
<b>Ailes de libellule</b>	4	10 minutes	1 personne	contact
<i>Des ailes de libellule poussent dans le dos de la cible et lui permettent de voler à une vitesse d'environ 30 kilomètres/heure. Elle peut se comporter en vol comme elle le ferait sur terre. Le fait de voler ne procure ni avantage ni désavantage en combat.</i>				
<b>Bain de lames et de sang</b>	10	instantanée	Champ de bataille	soi-même
<i>Ce sort fait apparaître une multitude de lames tranchantes comme des rasoirs. Tous ceux qui sont présents sur le champ de bataille, alliés comme ennemis, subissent autant de dégâts que le résultat de deux dés correspondant à l'INT et l'ESP du magicien. Seul ce dernier est immunisé.</i>				
<b>Bataille extradimensionnelle</b>	10	6 tours	Champ de bataille	soi-même
<i>Ce sort enferme les combattants dans une dimension isolée de la réalité. Les alliés du magicien ont désormais +1 aux dégâts. Ses ennemis ont au contraire -1. Tant que le sort reste actif, les objets présents disparaissent du champ de bataille et personne ne peut y entrer ou en sortir.</i>				
<b>Vitesse du faucon</b>	4	6 tours	1 personne	contact
<i>Tel un oiseau de proie, la cible bouge de façon beaucoup plus rapide et précise. Elle peut désormais réaliser deux attaques par tour de combat. Toutefois, ce sort exerce une contrainte extrême sur l'organisme et laisse des séquelles. Quand le sort se dissipe, la cible subit l'état Blessé (10).</i>				

Magie cérémonielle

<b>Cabane de partout et nulle part</b>	10	12 heures	une cabane	contact
<i>Ce sort crée une grande cabane douillette. Jusqu'à 7 personnes peuvent y dormir confortablement. Elle disparaît si plus de monde essaye d'y rentrer. Tous ceux qui y passent la nuit bénéficient de +2 à leur test de campement.</i>				
<b>Copie parfaite</b>	10	12 heures	1 objet	contact
<i>Ce sort crée une copie parfaite de l'objet ciblé. Les deux exemplaires sont indissociables et possèdent exactement les mêmes spécificités. Si l'un d'eux est détruit, l'autre disparaît à la fin du sort. Ce dernier ne peut toutefois pas reproduire les propriétés des objets magiques.</i>				
<b>Festin des dragons</b>	10	2 heures	7 pers. ou moins	soi-même
<i>Le légendaire banquet des dragons apparaît et jusqu'à 7 personnes peuvent y participer. Les convives qui honorent le repas regagnent l'intégralité de leurs points de vie. Toutefois, il leur faut pas moins de 2 heures pour tout finir.</i>				
<b>Message des dragons</b>	4	1 heure	1 personne	à vue
<i>Ce sort trace des signes lumineux dans le ciel, formant un message pouvant compter jusqu'à 30 mots. La personne désignée par le magicien est avertie d'une façon ou d'une autre que le sort a été lancé et est la seule à pouvoir lire le message. Elle doit toutefois être en mesure d'apercevoir le ciel.</i>				
<b>Pont arc-en-ciel</b>	4	12 heures	le ciel	contact
<i>Ce sort crée un pont arc-en-ciel de 50 mètres de long et jusqu'à 20 mètres de hauteur. Tout le monde peut l'emprunter exactement comme s'il s'agissait d'un pont quelconque.</i>				



# Magie du Printemps

Le printemps est la saison où germent les graines qui ont passé l'hiver à dormir, où les bourgeons sortent enfin au grand jour et se tournent vers le soleil, où les plantes fleurissent. La magie du printemps est semblable aux premiers rayons du soleil qui nous sortent doucement de la saison froide. Elle a le pouvoir de reconforter les gens et de leur redonner de l'énergie.

## Débutant



Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Floraison spontanée</b>	2	1 jour	1 lieu	contact
	<i>Une petite fleur tout à fait banale du type choisi par le magicien pousse à l'endroit ciblé par ce dernier. Si elle est ensuite replantée dans un endroit adapté et bénéficie d'assez de soins, elle se développe exactement comme une fleur normale.</i>				
	<b>Lève-toi et marche</b>	2	instantanée	zone	proche
<i>Tous ceux qui dorment dans la zone ciblée se réveillent immédiatement et se lèvent. Ceux qui ne sont pas endormis, mais simplement tombés à terre par exemple, se lèvent également. Ce sort ne fonctionne que sur les bipèdes.</i>					
Magie cérémonielle	<b>Soins améliorés</b>	2	instantanée	1 personne	contact
	<i>Ce sort se lance en même temps qu'Imposition des mains, dont il renforce la puissance en rendant d6 PV supplémentaires. Il ne peut être lancé seul. Un seul test de magie est nécessaire pour les deux sorts.</i>				
	<b>Petite beauté</b>	4	1 jour	1 personne	contact
<i>Ce sort permet d'améliorer l'aspect de la cible en la maquillant et en changeant à la fois sa coupe de cheveux et leur couleur. Ces effets tiennent pour toute la durée du sort. Toutefois, ce dernier ne peut être utilisé pour se déguiser ou ne pas être reconnu.</i>					

# Intermédiaire



Sorts de niveau 4

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Détection des amoureux</b>	2	instantanée	zone	à vue
	<i>Ce sort permet de savoir qui est amoureux dans le champ de vision du lanceur de sorts, sans toutefois permettre de savoir de qui les personnes concernées sont amoureuses.</i>				
	<b>Lance de la lune</b>	2	instantanée	1 personne	loin
<i>Un bambou de lumière sort de terre et embroche la cible. Celle-ci subit autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien. Si la lune est visible, la cible subit d6 dégâts supplémentaires.</i>					
Cérémonielle	<b>Nuage de fièvre rose</b>	4	convalescence	zone	proche
	<i>Ce sort fait apparaître un nuage de pollen empoisonné. Celui-ci provoque larmes et éternuements. Toute personne dans la zone ciblée subit l'état Empoisonné (6) quelle que soit sa condition.</i>				
Cérémonielle	<b>Triple chance</b>	10	12 heures	3 personnes	contact
	<i>Une formule magique pour un quotidien plus heureux. Pendant la durée du sort, jusqu'à 3 personnes ciblées peuvent refaire un test une seule fois chacune.</i>				

# Avancé



Sorts de niveau 7

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Baiser de vie</b>	10	instantanée	1 personne	contact
	<i>Ce sort permet de ressusciter une cible morte depuis moins de 6 tours (1 minute). Cette dernière revient à la vie avec la moitié de ses PV.</i>				
	<i>Le magicien doit embrasser la cible pour que le sort fasse effet.</i>				
Magie brute	<b>Écllosion de puissance</b>	10	6 tours	1 personne	contact
	<i>Réveille une capacité dormante de la cible qui montre alors son vrai potentiel. Augmente le niveau d'un attribut de d12 à d20. Ne peut être utilisé sur un personnage n'ayant pas d'attribut à d12.</i>				
Cérémonielle	<b>Soins à distance</b>	2	instantanée	1 personne	loin
	<i>Ce sort se lance en même temps qu'Imposition des mains, et en améliore la portée. Il ne peut être lancé seul. Un seul test de magie est nécessaire pour les deux sorts.</i>				
Cérémonielle	<b>Aube printanière</b>	4	instantanée	1 personne	contact
	<i>Ce sort fait apparaître une lumière douce et revigorante comme un lever de soleil au printemps. Il ne peut s'employer qu'immédiatement avant de faire un test de condition et permet à la cible d'en faire un second et de garder le meilleur des deux.</i>				



# Magie de l'Été

L'été est la saison où les hommes, comme la nature, débordent d'énergie. La végétation est luxuriante, les plantes verdoyantes et la faune forte d'une vie dont elle profite pleinement. Les choses sont simples et franches, et personne n'a à se préoccuper des frimas qui viendront bien assez tôt. Sans surprise, la magie de cette saison est semblable à un orage un soir d'été : elle est directe et ne prend aucun détour.

## Débutant



Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b><i>Le chœur dissonnant des cigales</i></b>	4	6 tours	champ de bataille	soi-même
	<i>Le chant assourdissant des cigales agace et empêche de se concentrer. Se boucher les oreilles ne sert à rien : ce tintamarre résonne dans toutes les têtes. Quiconque veut lancer un sort doit faire un meilleur résultat sur son test de magie que celui que le magicien a fait en lançant Le chœur dissonnant des cigales. De plus, ce dernier ne peut pas non plus utiliser de magie pendant toute la durée du sort.</i>				
	<b><i>Multiplication de ronces</i></b>	4	6 tours	zone	loin
<i>Ce sort fait pousser des ronces à une vitesse folle dans la zone ciblée. À partir du tour suivant, tous ceux qui se trouvent dans la zone ont -2 à leur initiative.</i>					
Magie cérémonielle	<b><i>Vitalité estivale</i></b>	4	6 tours	1 personne	contact
	<i>La cible se sent très bien et est aussi enjouée que si elle était en vacances. Elle bénéficie de +2 à sa condition.</i>				
	<b><i>La feuille des esprits de la forêt</i></b>	2	12 heures	7 pers. ou moins.	contact
<i>Ce sort crée une feuille de pétasite gigantesque qui peut protéger jusqu'à 7 personnes de la pluie. Elle donne +1 à tous les tests dont la difficulté dépend du climat Pluie. Les effets de la feuille ne se cumulent pas avec ceux d'un parapluie.</i>					

# Intermédiaire



Sorts de niveau 4

	Nom	PE	Durée	Cible	Durée
Magie brute	<b>Coup de mou</b>	4	convalescence	1 personne	proche
	<p><i>Ce sort provoque une déprime d'origine magique. Quelle que soit sa condition, la cible subit l'état Las (6).</i></p>				
	<b>Moustiquaire électrique</b>	4	12 heures	zone (5 m)	soi-même
<p><i>Ce sort crée une moustiquaire magique. Constituée d'éclairs, elle émet une lumière douce. Tout insecte touchant la moustiquaire tombe raide mort. Elle n'affecte ni les humains ni les monstres et donne +2 aux tests de campement dans les régions infestées d'insectes.</i></p>					
Cérémonielle	<b>Passion écarlate</b>	4	instantanée	1 personne	contact
	<p><i>La cible s'embrase avec passion et bouge désormais avec une énergie renouvelée qui lui permet de changer le cours du combat. Elle effectue immédiatement un nouveau test d'initiative. Le résultat de ce dernier sera appliqué à partir du tour suivant.</i></p>				
Cérémonielle	<b>Averse minute</b>	10	10 minutes	zone (5 m)	soi-même
	<p><i>Ce sort fait tomber une averse aussi localisée qu'intense. L'eau de cette pluie est tout à fait potable et peut remplir les outres et autres tonneaux du groupe.</i></p>				

# Avancé



Sorts de niveau 7

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Foudre</b>	4	instantanée	1 personne	contact
	<p><i>Un éclair puissant comme deux violents orages d'été s'abat sur le magicien et sa cible. Ils subissent autant de dégâts que le résultat des dés correspondant à l'AGI et à l'ESP du magicien.</i></p>				
Magie brute	<b>L'épreuve des braves</b>	4	instantanée	champ de bataille	loin
	<p><i>Le magicien fait apparaître l'espace d'un instant une horreur indescriptible et indicible. Quelles que soient leurs conditions, tous ceux qui l'aperçoivent subissent l'état Choc (10). Se voiler la face ou fermer les yeux ne sert à rien : l'horreur hante jusqu'aux âmes de ceux qui la croisent.</i></p>				
Magie cérémonielle	<b>Nuit d'été</b>	10	1 heure	soi-même	soi-même
	<p><i>Les nuits d'été sont les plus belles de l'année, mais également les plus mystérieuses. Ce sort permet au magicien de se promener sous une forme fantomatique pendant son sommeil. Son corps spectral émet alors une douce lumière semblable à celle d'une luciole et il peut traverser les obstacles créés par la main de l'homme, mais doit contourner les barrières naturelles ou les êtres vivants. Il ne peut ni parler, ni toucher quoi que ce soit, et réintègre son corps à la fin du sort.</i></p>				
	<b>Vœu à la voie lactée</b>	10	?	papier	?
<p><i>Porte un vœu jusqu'aux étoiles. Tous les joueurs écrivent un vœu sur un papier et le donnent au meneur. Celui-ci peut exaucer un seul vœu de son choix durant le scénario, au moment qu'il juge le plus adapté. S'il pense que les joueurs ont écrit des vœux stupides ou inintéressants, il n'est pas obligé d'en tenir compte.</i></p>					



# Magie de l'Automne

L'automne est une saison de grands changements, annonçant le pire comme le meilleur. C'est à la fois la période où les hommes récoltent enfin le fruit de leur travail, mais aussi celle précédant l'hiver où les oiseaux vont se mettre à l'abri et les arbres perdent leurs feuilles. La magie de l'automne est puissante. Elle prépare au plus grand des départs et, grâce au chant des grillons, peut changer le cœur des hommes.

## Débutant



Sorts de niveau 1

	Nom	PE	Durée	Cible /	Portée
Magie brute	<b><i>Feuilles mortes</i></b>	2	définitif	sol	contact
	<i>Ce sort fait apparaître un monticule de feuilles mortes sur une surface d'environ 1 mètre carré.</i>				
	<b><i>Larmes de jouvencelle</i></b>	4	6 tours	1 personne	loin
<i>Les yeux de la cible s'emplissent de larmes qui perturbent sa vision et coulent sur ses joues comme le feraient celles d'une jeune fille. Elle subit un malus de -2 à ses tests pour toucher.</i>					
Magie cérémonielle	<b><i>Lune factice</i></b>	6	6 tours	champ de bataille	loin
	<i>Ce sort ne peut être lancé que la nuit et en extérieur. Il fait apparaître une fausse pleine lune, magnifique, ronde et lumineuse, dans le ciel. Le climat est alors considéré comme du beau temps et les alentours sont éclairés. Le sort Lance de la lune a les mêmes effets que si cette lune était la vraie.</i>				
	<b><i>Pot de confiture magique</i></b>	4	7 jours	nourriture	contact
<i>Ce sort transforme n'importe quel aliment en confiture. Même si son apparence est modifiée et qu'il faut désormais le conserver dans un pot, il conserve son goût d'origine et ses propriétés. Toutefois, ceci ne dure qu'une semaine, après quoi il se met à moisir. Le nombre d'unités de nourriture affectées est égal au résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien. Ce sort n'affecte pas les herbes de soins.</i>					

# Intermédiaire



Sorts de niveau 4

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Chagrin d'amour</b>	4	convalescence	1 personne	proche
	<i>Ce sort fait apparaître des souvenirs amers d'histoires d'amour qui se sont mal finies ou brise le cœur de sa cible en lui faisant croire que celle qu'elle vit vient de se terminer. Quelle que soit sa condition, la cible subit l'état Choc (6). Selon les cas, la difficulté de ce dernier peut même être augmentée. Ce sort ne marche que sur ceux qui ont déjà connu l'amour ou qui sont amoureux.</i>				
	<b>Cheval d'aubergine</b>	4	instantanée	1 personne	loin
	<i>Lancé sur un mort-vivant, le cheval d'aubergine ramène ce dernier dans l'autre monde, ce qui a pour effet de le faire disparaître. En effet, seuls les plus têtus en reviennent, et cela leur demande en général au moins une année complète. Le magicien doit réussir à lancer deux fois ce sort sur la même cible, peu importe le temps passé entre chacune d'elles.</i>				
	<b>Cocon de nuit</b>	4	12 heures	1 personne	contact
<i>Ce sort crée un énorme cocon pouvant servir de sac de couchage. Il est confortable et conserve très bien la chaleur. Toutefois, il doit être suspendu à quelque chose pour pouvoir être utilisé. Passer la nuit dans le cocon permet d'obtenir un +1 au test de condition du lendemain.</i>					
	<b>Épouvantail protecteur</b>	4	6 tours	1 personne	proche
<i>Ce sort crée un épouvantail qui attire une partie des coups destinés à la cible. Hors effets de zone, à chaque fois que quelqu'un attaque la cible, lui jette un sort ou utilise une capacité spéciale contre elle, il a une chance sur deux de toucher l'épouvantail à la place. Ce dernier est presque indestructible, mais s'embrase s'il est exposé à une chaleur trop forte.</i>					

# Avancé



Sorts de niveau 7

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Humeur d'automne</b>	4	1 tour	1 personne	loin
	<i>La cible change d'avis aussi rapidement que le ciel d'automne passe de la pluie au beau temps. En combat, elle perd sa prochaine action et ne peut donc agir à son tour.</i>				
	<b>Mensonges mortels</b>	10	instantanée	1 personne	contact
<i>Les paroles du magicien font faner la vie elle-même. Si la cible a plus d'1 PV, elle descend à 1 PV. Ne fonctionne que contre des plantes ou des bêtes fantastiques, ou des monstres humanoïdes.</i>					
Magie cérémonielle	<b>Chant apaisant des grillons</b>	10	cérémonie	ceux qui entendent	soi-même
	<i>C'est du ciel que l'on voit le mieux la couleur du crépuscule. Ce sort attire les oiseaux migrateurs situés à moins d'1 kilomètre et permet de voler et de partir en voyage avec eux. Il dure tant que les cibles restent avec les oiseaux et que ceux-ci ne se posent pas. Le meneur décide s'il y a des oiseaux migrateurs dans les environs, leur direction ainsi que la distance qu'ils parcourent.</i>				
	<b>Crépuscule automnal</b>	10	vol	7 pers. ou moins	contact
<i>Ce sort fait démarrer le chant apaisant et si caractéristique des grillons. Ceux qui l'entendent gagnent autant de PE que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien.</i>					



# Magie de l'Hiver

L'hiver est la saison où tout gèle et s'arrête, jusqu'à la vie elle-même. Ceux qui autrefois débordaient d'énergie sont désormais chez eux. Ils ont cessé toute activité et dorment ou attendent que les frimas cessent enfin et que le soleil revienne. La magie de l'hiver est aussi implacable que le gel. Elle a la force de stopper tout mouvement, d'endormir les cœurs et de créer la neige comme la glace.

## Débutant



Sorts de niveau 1

Nom	PE	Durée	Cible	Portée
<b>Bloc de glace</b>	2	10 minutes	1 cube	contact
<i>Ce sort crée un cube de glace d'environ 50 centimètres de haut qui peut être utilisé comme objet pendant un combat. Toutefois, il se dissipe après avoir été utilisé ou à la fin du combat et ne peut donc être utilisé pour fournir de l'eau.</i>				
<b>Tempête de boules de neige</b>	4	instantanée	zone	proche
<i>Ce sort projette une volée de boules de neige bien dures qui frappent tous ceux qui sont dans la zone visée. Ils subissent autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à l'ESP du magicien. Les alliés n'en subissent que la moitié.</i>				
<b>Torpeur hivernale</b>	4	instantanée	zone	loin
<i>Les cibles sont entourées d'une douce chaleur et s'endorment. À chacun de leurs tours suivants, elles peuvent faire un test de VIG + ESP de difficulté 6 pour se réveiller. En cas de succès, elles se réveillent mais ne peuvent rien faire d'autre pour le tour. Si elles subissent le moindre point de dégâts, elles se réveillent immédiatement.</i>				
<b>Visage glacial</b>	4	6 tours	1 personne	contact
<i>La cible n'exprime plus aucune émotion, comme si elle portait un masque. Annule un état psychologique pendant la durée du sort.</i>				

# Intermédiaire



Sorts de niveau 4

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Arme de glace</b>	4	1 heure	1 personne	proche
	<i>Ce sort fait apparaître une arme de glace dans la main de la cible. Elle est du type souhaité par le magicien et strictement identique à une autre arme de cette catégorie.</i>				
	<b>Champ électrique</b>	2	6 tours	zone	soi-même
<i>Ce sort génère une grande quantité d'électricité statique autour du magicien. Toute personne le touchant ou l'attaquant avec une arme de mêlée subit autant de dégâts que le résultat d'un dé correspondant à son ESP. Le magicien ne subit ces dégâts qu'une seule fois, au lancement du sort.</i>					
	<b>Grippe du vent mauvais</b>	4	convalescence	1 personne	contact
	<i>Ce sort déclenche les symptômes de la grippe chez la cible : maux de tête, toux, fièvre, etc. Quelle que soit sa condition, elle subit l'état Malade (6).</i>				
Magie cérémonielle	<b>Couvertures et chocolat chaud</b>	2	12 heures	confort	contact
	<i>Ce sort fait apparaître des couettes chauffantes et de grands bols de chocolat chaud. Les personnages peuvent se mettre à l'aise et profiter de tout ce confort. Si le climat est Froid, ils bénéficient de +2 au test de campement du lendemain. Toutefois, sur un double 1, ils subissent l'état Malade (4).</i>				

# Avancé



Sorts de niveau 7

	Nom	PE	Durée	Cible	Portée
Magie brute	<b>Cercueil de glace</b>	10	jusqu'à la fonte	1 personne	contact
	<i>Ce sort enferme la cible dans un cercueil de glace dans lequel même le temps n'a plus cours. La gangue de givre est indestructible par des moyens physiques, mais fond si on la laisse toute une journée entre 15 et 20°C. En revanche, par temps froid, le cercueil peut très bien ne jamais fondre et durer éternellement.</i>				
	<b>Matin d'hiver</b>	4	6 tours	zone	soi-même
<i>Ce sort crée une zone de calme semblable à un matin d'hiver autour du magicien. Il n'y a plus ni aucun effet magique, ni aucun son, même ceux provenant de l'extérieur. Il y est désormais impossible d'utiliser la magie ou de parler.</i>					
	<b>Zéro absolu</b>	10	d4 tours	temps	soi-même
	<i>Ce sort fait tellement baisser la température qu'il gèle le temps. Le magicien bénéficie de d4 tours durant lesquels il est le seul à pouvoir agir. Toutefois, il ne peut rien faire d'autre qu'utiliser la magie.</i>				
Magie cérémonielle	<b>La frégate des 7 fortunes</b>	10	12 heures	1 classe de PJ	soi-même
	<i>Les âmes des sept héros qui ont unifié les mers de l'est arrivent sur un navire merveilleux et bénissent une classe de personnage pour laquelle tous les doubles (dont les doubles 1) comptent désormais comme des réussites critiques. Pour déterminer quelle classe est bénie, on lance un d8 (1 : artisan, 2 : chasseur, 3 : fermier, 4 : guérisseur, 5 : marchand, 6 : ménestrel, 7 : noble, 8 : toutes les classes). Si le groupe ne comprend aucun membre de la classe indiquée, les âmes des héros s'en vont, déçues.</i>				